



REGLAMENTO ESPECÍFICO EN LA TEMPORADA 2017-2018 PARA LOS 34 JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES

1.- TIEMPO DE JUEGO

Los partidos se jugarán, divididos en cuatro (4) periodos de diez (10) minutos de duración cada uno.

Al finalizar el 1er periodo, antes del comienzo el 2º periodo, así como entre 3er y 4º periodo. Habrá un tiempo muerto de 1'.

Durante el tiempo juego, no habrá ninguna interrupción

Habrá un descanso de 10' entre el 2º y 3er periodo.

Solamente se cambiará de terreno de juego, entre el 2º y el 3er periodo.

2.- SAQUE DE CENTRO

El inicio del encuentro debe realizarse mediante un saque de centro que es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y elige comenzar con el balón en su posesión. Dicho equipo comenzara con saque de centro, el 1º y 2º Periodo. El equipo contrario tiene entonces el derecho a elegir campo. Si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, entonces el equipo contrario realizará el saque de centro.

3.- PARTICIPACIÓN DE JUGADORES

- a) En el terreno de juego podrán estar simultáneamente seis jugadores de campo y un portero.
- b) Todos los equipos deben de constar en Acta, con un mínimo de 5 jugadores y máximo de 16 jugadores.
- c) Antes de comenzar cada período, el responsable de cada equipo, facilitará al árbitro los números de dorsales, de los jugadores y el listado de todos los jugadores que presente al encuentro
- e) En cualquier caso, cuando se permita cambio de jugadores, estos solo lo podrán realizar cuando el equipo tenga posesión del balón (jugando en ataque).

4.- EL PORTERO Y EL SAQUE DE PORTERÍA

- a) Cualquier jugador inscrito en acta puede jugar de portero, a condición de llevar una indumentaria de diferente color a la de sus compañeros.



Sección de Juegos Deportivos Municipales, Distritos y Multideporte 34 JJ.DD.MM.

- b) Cualquier jugador que haya intervenido de portero podrá hacerlo como jugador de campo, incluso en el mismo período.
- c) El jugador que actúe como portero puede serlo durante todo el encuentro o cambiarlo a criterio del entrenador pudiendo en ese caso jugar de jugador de campo.
- d) El jugador que actúe como portero no podrá sobrepasar la línea de centro del campo, evitando así la superioridad de su equipo en el ataque.
- e) En el momento del saque de portería, no habrá ningún contrario en el espacio comprendido entre los 6 y los 9 m.

6.- SAQUE DE GOL

Después de cada gol, la reanudación del juego se realizará mediante un saque de gol, ejecutado desde el centro del campo como en el resto de categorías.

7.- DEFENSAS ZONALES

Entendemos que en estas edades formar y educar deben ser nuestros primeros objetivos y que la competición es un momento sensacional para trasladar valores fundamentales del fair-play, teniendo como principal filosofía la de divertirse haciendo deporte, entendiendo que a todos nos gusta ganar pero que debemos aprender a ganar y perder, respetando al contrario en todo momento.

Por estos motivos creemos conveniente resumir la normativa de esta categoría y acercarla a la normativa de la categoría infantil:

Se prohíben las Defensas Mixtas.

Si los árbitros detectaran este tipo de defensa, deberán actuar de la siguiente forma:

Primera vez: interrupción del tiempo de juego y aviso al entrenador o responsable del equipo defensor de que está realizando una defensa no permitida. El juego se reanudará con la ejecución de un golpe franco, a favor del equipo no infractor, desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción del juego y del tiempo de juego.

Sucesivas veces: Lanzamiento de 7 metros a favor del equipo que sufre la defensa no permitida. Independientemente del resultado del lanzamiento de 7 metros, gol o no gol, el juego se reanudará con saque de banda desde la intersección de la línea de banda y la línea



Sección de Juegos Deportivos Municipales, Distritos y Multideporte 34 JJ.DD.MM.

central, en el lado donde se encuentra colocada la mesa de anotador-cronometrador o zona de cambios, a favor del equipo que ejecuta el lanzamiento de 7 metros. Es decir, el equipo no infractor dispondrá de un lanzamiento de 7 metros y nueva posesión de balón. A todos los efectos, el lanzamiento de 7 metros tendrá la misma consideración que si se tratara de un lanzamiento de final del primero segundo tiempo (con el tiempo de juego finalizado), por lo que no existirá rechace o continuidad.

⚡ **En esta categoría se prohíbe la utilización de sustancias adhesivas o pegamentos.**

⚡ **No se permitirán los cambios de jugadores especialistas sólo en ataque defensa, siguiendo el siguiente desarrollo y aclaraciones:**

DESARROLLO:

Durante el partido, los jugadores/as reservas solamente podrán entrar en el terreno de juego cuando su equipo esté en posesión del balón, sin avisar al Anotador-Cronometrador, y siempre que los jugadores a los que sustituyan hayan abandonado el terreno de juego.

ACLARACIÓN:

DEBE ENTENDERSE QUE UN EQUIPO ESTA EN POSESIÓN DEL BALÓN:

- a) Cuando cualquier jugador del equipo tiene el balón.
- b) Cuando se va a realizar un saque o lanzamiento a favor.

Cuando se ha conseguido gol debe entenderse que el equipo que ha marcado ya no se encuentra en posesión del balón.

La sanción en estos casos, será de exclusión de dos minutos para el infractor.

En los casos de fuerza mayor, lesión, etc., y previa parada del tiempo de juego (time-out), por parte de los árbitros, y con su autorización, el equipo que no está en posesión del balón, podrá realizar cambios.

8.- LANZAMIENTO DE SIETE METROS

- a) El lanzamiento de siete metros deberá ser ejecutado por aquel jugador que haya sido objeto de la infracción. Excepto los casos que no sean producto de lance de juego.
- b) En todos los casos de lanzamientos de siete metros existirá rechace, excepto en aquellos que se produce como consecuencia de



Sección de Juegos Deportivos Municipales, Distritos y Multideporte 34 JJ.DD.MM.

una CONDUCTA ANTIDEPORATIVA EXTREMADAMENTE GRAVE (insulto, agresiones) dirigidas a compañeros, contrarios o árbitros ya sean de jugadores u oficiales.

c) En relación con la regla del portero 4f, no se podrá cambiar al portero en un lanzamiento de 7m. en los primeros cinco minutos de cada periodo.

9.- EJECUCIÓN DEL GOLPE FRANCO

Se realizará desde la línea de 9 metros pudiendo el equipo contrario defender en la línea de 6 metros; también podrán defender fuera de la zona de 9 metros y deberán colocarse a más de 3 metros de distancia del jugador que tiene el balón.

10.-CODIGO ETICO.

a) Los dos equipos contrincantes deben saludarse al iniciar y finalizar el encuentro. También se saludarán los técnicos, árbitros y delegado federativo.

b) Los dos equipos saludarán al equipo arbitral al iniciar y finalizar el encuentro.

c) Se sancionarán los comportamientos inadecuados de los banquillos y jugadores (insultos, malos modos o faltas de respeto hacia cualquier participante en la actividad), con una FALTA TÉCNICA que en primera instancia sólo será advertencia, si se muestra en segundo lugar supondrá:

TIPO DE SANCIÓN FALTA TECNICA:

Lanzamiento de 7 metros y saque de centro a favor del equipo no infractor.

Se podrá sancionar con una falta técnica de igual forma las acciones de los jugadores que sean interpretadas como "faltas intencionadas", por su dureza o peligrosidad para el contrario.

Se sancionará igualmente con una falta técnica cualquier actitud antideportiva de los jugadores o responsables técnicos de los equipos participantes a criterio de los colegiados.

En caso que la FALTA TECNICA, se produzca una vez finalizado el partido, podrá ser penalizado por los Órganos Disciplinarios, tras informe arbitral correspondiente, en el tanteo general con un gol menos, por periodo.

CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS e INHIBICIÓN EN EL JUEGO.



Sección de Juegos Deportivos Municipales, Distritos y Multideporte 34 JJ.DD.MM.

a) Los insultos, las agresiones o cualquier otro tipo de faltas graves, dirigidas a compañeros, contrarios o árbitros, bien de jugadores u oficiales (en este último caso los colegiados serán menos permisivos) serán sancionados con:

FALTA TECNICA: Lanzamiento de 7 metros y saque de centro a favor del equipo no infractor

b) El lanzamiento será ejecutado por cualquier jugador que se encuentre en el terreno de juego. En este caso NO EXISTE RECHACE, al igual que si fuera final de un período y cumplido el tiempo de juego.

c) Además el juego se reanudará con un saque de centro a favor del equipo no infractor, es decir a favor del equipo que ejecutó el lanzamiento de siete metros.

d) Se trata de erradicar de nuestro deporte, iniciando el proceso en estas categorías, cualquier comportamiento que no sea digno de un deportista o de un educador.

d) En caso que la FALTA TECNICA, se produzca una vez finalizado el partido, podrá ser penalizado por los Órganos Disciplinarios, tras informe arbitral correspondiente, en el tanteo general con un gol menos, por periodo.

12.-EXCLUSIONES Y DESCALIFICACIONES

a) Si se produce una acción merecedora de la sanción disciplinaria de exclusión, los árbitros anotarán la misma al jugador infractor.

b) Este jugador deberá abandonar el terreno de juego hasta que su equipo vuelva a tener la posesión del balón. Incluso cuando se produzca una exclusión como sanción disciplinaria accesoria a una sanción técnica de 7m., el jugador excluido será autorizado a acceder al terreno de juego una vez que su equipo recupere la posesión del balón, aún siendo en la resolución inmediata del lanzamiento de 7m. Cuando se produzcan dos exclusiones a la vez a jugadores de distintos equipos, estos serán autorizados a acceder al terreno de juego al mismo tiempo, cuando el equipo atacante vuelva a recuperar la posesión del balón, después de defender, para que ambos equipos ataquen y defiendan en 5x5. Si esta circunstancia se produce durante los primeros cinco minutos de un periodo, el jugador sancionado, y no otro, será el que debe retornar al terreno de juego.



Sección de Juegos Deportivos Municipales, Distritos y Multideporte 34 JJ.DD.MM.

- b) Cuando los árbitros amonesten o descalifiquen a un oficial o jugador de banquillo, independientemente de la sanción disciplinaria, se castigará con un lanzamiento de siete metros (sin rechace) al equipo infractor. Lo ejecutará cualquier jugador que se encuentre en ese instante en el terreno de juego. La descalificación de los oficiales no lleva a la reducción de número de jugadores de campo. La sanción supondría FALTA TECNICA Lanzamiento de 7 metros y saque de centro a favor del equipo no infractor.
- c) Cuando se produzca la tercera exclusión de un jugador, este no podrá volver a participar en el juego, si bien, podrá entrar un sustituto conforme al apartado B de este capítulo.

13.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Se llevará el tanteo de goles arrastrado a lo largo del encuentro, finalizando el mismo se contarán los goles totales obtenidos por cada equipo y vencerá el que mayor número haya conseguido. Está permitido acabar en empate a goles en caso de que se produzca

14. DISPOSICION FINAL

Los casos no previstos en esta Reglamentación serán resueltos, de acuerdo con lo dispuesto en los Estatutos de la Federación Andaluza de Balonmano y Reglamentos de Régimen Disciplinario y de Partidos y Competiciones de la misma.

La presente Normativa, anula a la anterior, y podrá ser modificada por la Federación Andaluza de Balonmano, si así lo estima conveniente por circunstancias debidamente justificadas.

15. CONSIDERACIONES COMPLEMENTARIAS

CUALQUIER CIRCUNSTANCIA NO RECOGIDA EN ESTAS BASES SE REGIRÁ POR LO ESTABLECIDO EN LA NO.RE.BA. (NORMAS GENERALES, REGLAMENTOS Y BASES DE COMPETICIÓN) DE LA FEDERACION ANDALUZA DE BALONMANO, PARA LA TEMPORADA 2016/2017, ASI COMO LAS DISPOSICIONES Y CIRCULARES DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ACTIVIDADES Y PROMOCION DEL DEPORTE DE LA CONSEJERIA DE TURISMO Y DEPORTE DE LA JUNTA DE ANDALUCIA, ASI COMO LA R.F.E.BM.